Linux PC

Nr.8 o Iunie 2001 o 18000 lei

Windows 95 sub Linux - Qvwm

Blender - Lumini

Printare cu Xfig

Adobe Acrobat Reader 3.01-4

Disk Utility

Java Script - Obiecte Window

Arhive - TAR

CUPRINS

Qvwm	5
Disk Utility	7
Blender Edit Buttons Lamp Buttons	8
ARHIVE TAR	10
XFIG	13
Solauţii utile	16
Adobe Acrobat Reader 3.01-4	18
Siag	20
Java Script	24

CĂSUŢA REDACŢIEI

Redactor şef:
ANDI ANTON

Redactori:
ALIN DANILOF
SORIN MACOVEI
RADU SILVIU
ALIN POPESCU
MIHAI PASCU

Secretar de redacţie:
OANA VLAD

Tehnoredactare:
SORIN ANTON

Grafică:
ALIS POPA

Marketing:
ION IONESCU

EDITAT DE
A.F. AMS
8276, Brăniştari,
Călugăreni, Giurgiu
tel. 046/28.05.45

AMS Software

vă oferă acum CD-ul

"Linux Super Tools – vol.1"

O selecţie utilă de programe free pentru sistemul Linux. Am inclus pe CD aplicaţii care acoperă o gamă largă de domenii de activitate:

GRAFICĂ
aktion-0.3.6-1
gphoto-0.4.2-1
gtksee-0.5.0
gtkshadow-0.1.1
keasycd-0.1.9
kvideogen-1.2-1
ZZPlayer-0.4-1

SUNET
arts-0.3.4.1
Brahms-0.97.2
grecord-0.3.4
krecord
ksoundsy
mixmagic 0.1.5-1
quickedit-0.1-1
thud

Grafică 3D
BehemotEditor-0.9
klandscape-0.1
kpov-0.1.5
kray
WorldEd-0.2

PROGRAMARE
Rhide 1.4.7
allegro 3.9.3.3
Perl
Free pascal
Free Fortran

INTERNET
galway-0.33-1
gpgp-0.4-1
kdepopup-0.1.3
kdreamsite-0.2
keirc-0.3.5-11
kfirewall-0.4.1-1
knetmon-0.99.3
WebMaker-0.8.5-1

BAZE DE DATE
Kdb
kmp_mysql-1.2.0-1
kmp_psql-0.1.1-1
kmsql-1.2.1-1
kpsqlman-0.2-24

ARHIVATOARE
ZIP
Rar
Gnomerar
Arj

OFFICE
StarOffice 5.2
Koffice
OffiX
AbiWord

WINDOW MANAGERE
9wm
blackbox
icewm
afterstep
fvwm2
fvwm

EMULATOARE
SNES9x
DARCNES
MG
XZX
BONUS
5ROM-uri jocuri de la AMS

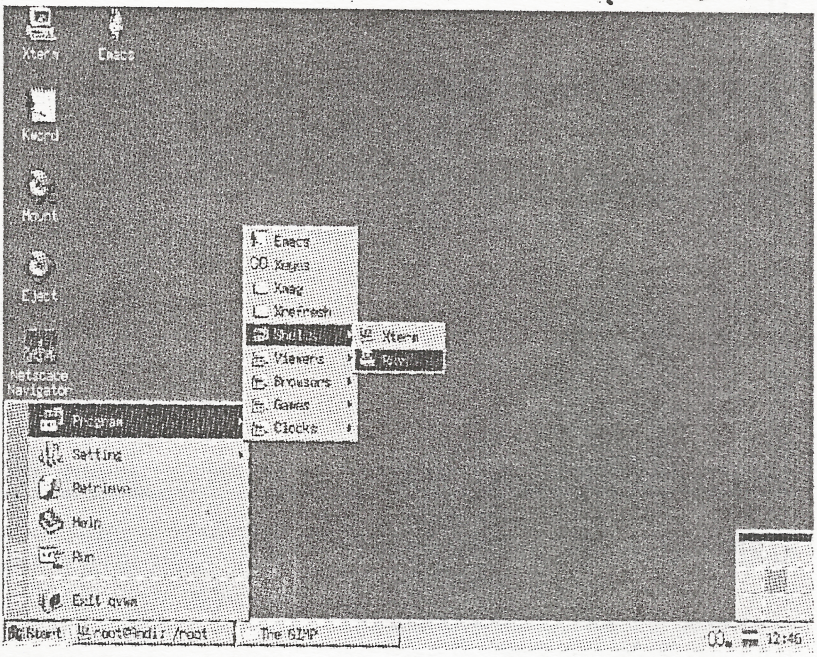
CD TOOLS
gnome-toaster
kcdtool
kcdwrite
koncd
kreatecd

Acest CD se distribuie numai la comandă, cu plata efectuată prin mandat poştal.
Informaţii puteţi primi la tel. 046-280.545

Qvwm

Acest Window Manager a fost prezent în distribuţia Red Hat 5.1, iar după aceea, din motive necunoscute a fost exclus. Foarte mic ca dimensiune, poate fi de un real folos atât pentru "veteranii" în Linux, dar şi pentru începători. De asemenea, fiind aşa de mic (aproximativ 83k), vă sfătuim să îl instalaţi, indiferent cât de mic este spaţiul liber de care dispuneţi.

Numele (qvwm) vine de la "q", care în numerotarea Romană înseamnă 9, şi V, care înseamnă 5. Deci ar însemna un fel de 95 Window Manager.



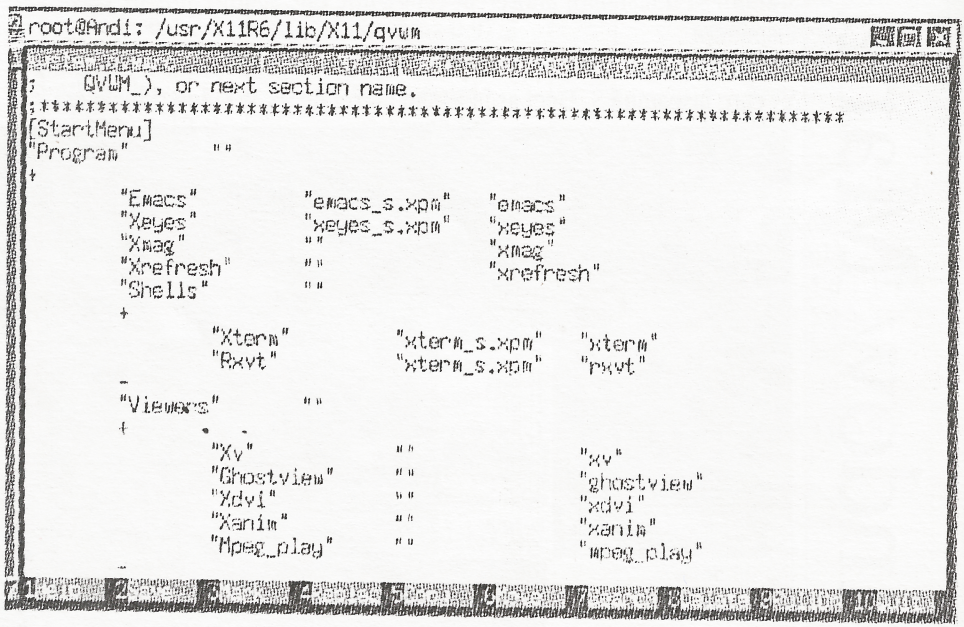
De ce ? Dacă până acum aţi fost un utilizator Windows şi încă nu v-aţi acomodat cu Window Manager-ele de Linux, atunci ar trebui să instalaţi qvwm, şi vă veţi simţi ca acasă, deoarece acesta imită aproape perfect intarfaţa grafică a Windows 9x, însă pe lângă interfaţa plăcută, qvwm dispune şi de un pager (ceea ce-i va face pe utilizatorii de Linux consacraţi să se simtă ca în orice alt Window Manager).

CONSIDERAŢII TEHNICE

Qvwm este scris în totalitate în C++, deci din start va fi foarte rapid. Alte Window Managere cum ar fi afterstep sau fvwm s-au dezvoltat pe baza nucleului Window Managerului TWM. Din această cauză, qvwm mai are şi unele bug-uri (deschideţi în Red Hat 7 Gimp, şi veţi sesiza apariţia unei ferestre ce nu poate fi închisă, deoarece nu are buton de închidere, şi nici cu kill n-o veţi putea închide).

CREAREA DE SHORTCUT-uri PE DESKTOP

Un alt avantaj al qvwm este posibilitatea aducerii shortcut-urilor pe desktop. Pentru a face acest lucru va trebui să editaţi cu un editor de texte obişnuit fişierul care se găseşte în /usr/X11R6/lib/X11/qvwm/system.qvwmrc, şi, începând cu linia 213, la meniul "Shortcut configuration", sub meniul "[shortcuts]" să adăugaţi propriile programe, după metoda:
"Nume" "icon.xpm" "comandă"



IMPORTANT!

Qvwm nu funcţionează pe versiunile Red Hat Linux 6x, ci numai pe Red Hat 5.1 şi Red Hat 7. În cazul în care veţi încerca să-l porniţi pe Red Hat 6x, veţi primi mesajul "Segmentation fault (core dumped)".

Icoanele trebuie să aibă dimensiunea 32x32 pixeli, să fie în format xpm şi să fie salvate în /usr/X11R6/lib/X11/qvwm/pixmaps.

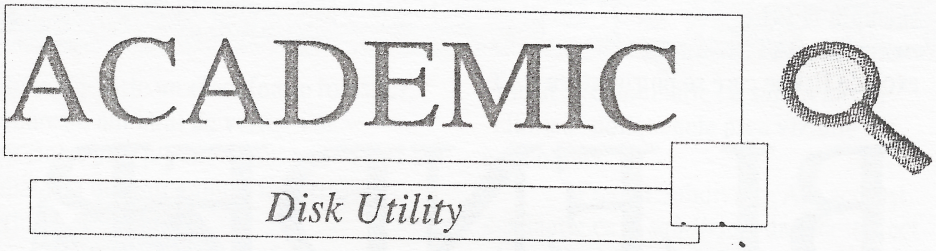
INSTALARE

Grup: X11/Window Managers

FŞIERE POST-INSTALL

/usr/X11R6/bin/qvwm
/usr/X11R6/lib/X11/qvwm/system.qvwmrc
/usr/X11R6/lib/X11/qvwm/pixmaps
/usr/X11R6/man/man1/qvwm.1x
/usr/doc/qvwm-1.069a/FAQ
/usr/doc/qvwm-1.069a/INSTALL.en
/usr/doc/qvwm-1.069a/TECH.en
/usr/doc/qvwm-1.069a/TODO.en

Asta este tot, acum puteţi să daţi drumul instalării. Ţineţi minte totuşi, că qvwm foloseşte librăria xpm. De aceea, înainte de a instala qvwm va trebui să instalaţi această librărie.



SUMAR

Comanda "du" estimează utilizarea spaţiului ocupat de un fişier.

OPŢIUNI

-a, --all
arată totalul spaţiului ocupat de toate fişierele, nu doar cel ocupat de directoare.

--block-size=SIZE
foloseşte blocuri SIZE-byte

- b, --bytes
afişează mărimea în bytes

-c, --total afişează spaţiul ocupat de toate directoarele şi fişierele

-D, --dereference-args
nu face referire la căi atunci când există legături simbolice

-h, --human-readable
afişează mărimi în format cu citire "umană" (de exemplu 1K, 234M, 2G)

-H, --si la fel ca şi -h, dar foloseşte puteri de 1000, nu de 1024

-K, --kilobytes
la fel ca şi --block-size =1024

-l, --count-links
numără mărimile de mai multe ori dacă există o legătură cu hard discul.

-L, --dereference
nu face referire la legăturile simbolice

-m, --megabytes
la fel ca şi --block-size=1048576

-S, --separate-dirs
nu include mărimea subdirectoarelor

-s, --summarize
afişează doar un total pentru fiecare argument

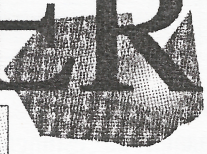
-x, --one-file-system
sare directoarele de pe sisteme de fişiere diferite

-X FILE, --exclude-from=FILE
exclude fişierele care se potrivesc cu orice exemplu în FILE
--exclude=PAT
exclude fişiere care se potrivesc cu PAT

--max-depth=N
afişează totalul pentru un director (sau un fişier, cu --all) doar dacă este N sau la câteva nivele sub linia de comandă argument; --max-depth=0 este identică cu opţiunea --summarize

--version
afişează informaţii referitoare la versiune

BLENDER



www.blender.nl

Partea a III- a

Edit buttons

Blender dispune de o sumedenie de efecete pentru deformarea vertex-ilor. Acestea se găsesc în cadrul meniului "Edit buttons", care se poate accesa apăsând tasta F9.

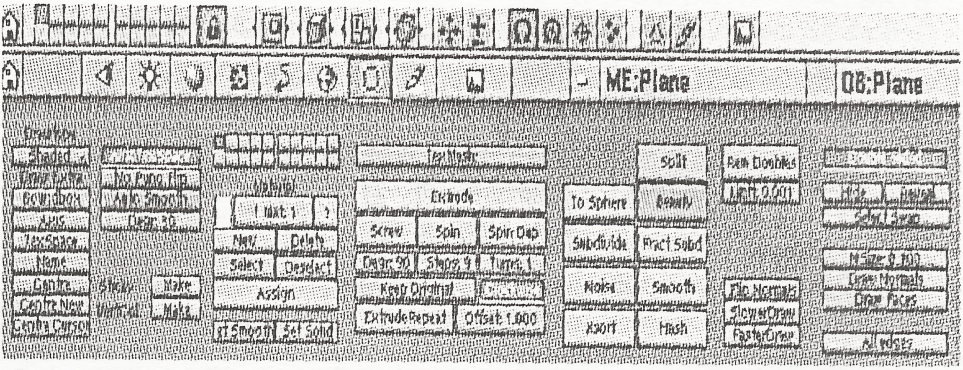
Cel mai popular efect pentru deformarea vertex-ilor este *extrude*. Cu ajutorul acestui efect se pot crea obiecte tridimensionale pornind de la un obiect bidimensional.

Pentru a utiliza acest efect, intraţi în *Edit Mode* (cu TAB), selectaţi vertex-ii doriţi (sau apăsaţi "a" pentru selectarea întregului număr de vertex-i), aşezaţi priveliştea într-un unghi din care să puteţi efectua deformarea şi apoi apăsaţi butonul *extrude*. Mutaţi mouse-ul până când obiectul a ajuns la dimensiunea dorită şi apăsaţi click stânga.

Puteţi apăsa *TAB* pentru confirmarea acţiunii de deformare, sau *u* pentru a reface obiectul iniţial.

Un alt efect deosebit de important este *Spin*. Cu ajutorul acestuia se pot crea obiecte tridimensionale pornind de la un obiect 2D, folosind rotaţia în jurul unei axe. Acest efect dispune de mai mulţi parametri, de unde se poate modifica sensul de rotaţie, unghiul sub care se va efectua aceasta, şi alte opţiuni de acest gen. Efectul este foarte folositor pentru creerea de obiecte rotunde, cum ar fi pahare, vaze pentru flori, şi altele.

To Sphere- Acest efect aduce un obiect 3D la o formă sferică, el dispunând de o scară de influenţă cuprinsă între 1 şi 100.



Subdivide- Este un efect foarte folositor, el măreşte nomărul de vertex-i ai obiectului prin plasarea unui nou vertex la jumătatea distanţei dintre fiecare doi vertex-i.

Smooth- Este un efect ce optimizează forma vertex-ilor prezenţi într-un obiect.

Folosit în combinaţie cu *subdivide*, el "elimină" poligoanele prea vizibile ale unui obiect.

Fractal Subdivide- Are aceeaşi destinaţie ca şi *subdivide*, dar acest efect plasează noii vertex-i într-un mod neuniform.

Lamp Buttons

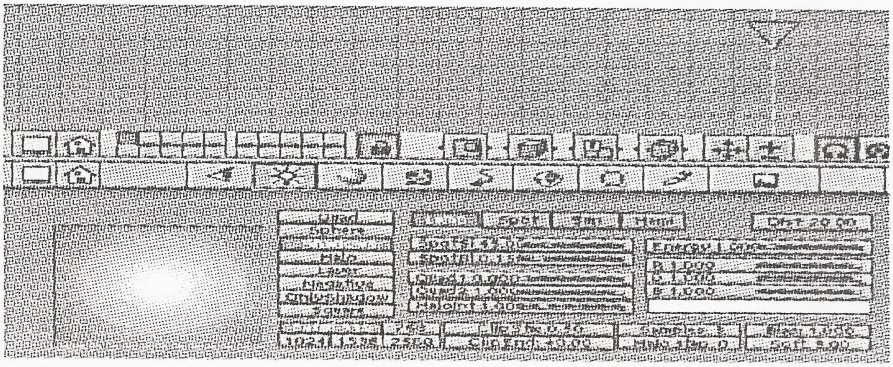
Este un meniu ce ajută la modificarea proprietăţilor luminilor existente în scenă.

Selectaţi lumina dorită şi apăsaţi tasta *F4*. Puteţi opta pentru o lumină de tip "Lamp", "Spot", "Sun", sau "Hemi". Îi puteţi mări sau micşora capacitatea de a emite lumină cu ajutorul butonului *energy*. De asemenea, îi puteţi schimba nuanţa de culoare, precum şi forma sa.

Puteţi face o lumină să emită raze, dar pentru aceasta, ese obligatoriu să fie o lumină de tip *spot*. Aceasta se face apăsând butonul *halo*.

Aveţi posibilitatea să "mapaţi" o lumină cu o textură, adică să faceţi lumina respectivă să proiecteze această textură pe toate obiectele luminate de ea.

SORIN ANTON



Tar este program de arhivare realizat pentru a stoca şi a extrage fişiere dintr-un fişier arhivă cunoscut ca tarfile. Un tarfile poate fi făcut pe un drive. Se obişnuieşte să se scrie un tarfile pentru un fişier normal. Primul argument la tar trebuie să fie una din opţiunile Acdrtux, urmată de oricare din funcţiile opţionale. Argumentele finale la tar sunt numele fişierelor sau directoarelor ce trebuie arhivate. Utilizarea unui nume de director implică întotdeauna faptul că subdirectoarele lui trebuie incluse în arhivă.

FUNCŢII

-A, --catenate, --concatenate
adaugă fişierele tar la o arhivă

-C, --create
crează o nouă arhivă

-d, -- diff,
--compare găseşte diferenţe între arhivă şi sistemul de fişiere

--delete
şterge fişiere din arhivă

-r, --append
anexează fişiere la sfârşitul unei arhive

-t, --list
listează conţinutul unei arhive

-u, --update
anexează doar fişierele noi pe care apoi le copiază în arhivă

-x, --extract, --get
extrage fişiere dintr-o arhivă

OPŢIUNI

--atime-preserve
nu schimbă timpii de acces pe fişierele părăsite

-b, --block-size N
mărimea blocului de Nx512bytes (N=20)

-C, --directory DIR
face schimbări în directorul DIR

--checkpoint
afişează numele directoarelor în timp ce este citită arhiva

-f, --file [HOSTNAME:]F
utilizează fişierul arhivei sau device-ul F (dat în /dev/rmt0)

--force-local
fişierul arhivă este local chiar dacă are semnul ":"

-G, --incremental
crează/listează/extrage vechiul format GNU al backup-ului în creştere

-g, --listed-incremental F
crează/listează/extrage noul format GNU al backup-ului în creştere

-h, --dereference
păstrează fişierele care nu au legături simbolice

-i, --ignore-zeros
ignoră blocurile de zerouri în arhivă

--ignore-failed-read
nu iese cu status-nonzero pe fişierele ce nu pot fi citite

-k, --keep-old-files
păstrează fişierele existente; nu scrie peste ele

-K, --starting-file F
începe la fişierul F în arhivă

-l, --one-file-system
stă în sistemul local de fişiere când crează o arhivă

-m, --modification=tyme
nu extrage timpul de modificare al fişierului

-M, --multi-volume
crează/listează/extrage arhive multivolum

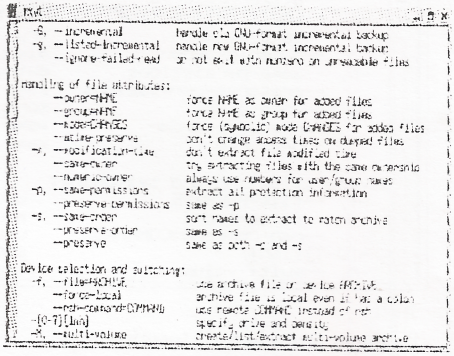
-N, --after-date DATE, --newer DATE
stochează doar fişiere mai noi decât DATE

-o, --old-arhive, --portability
scrie o arhivă în format V7 şi nu în format ANSI

-O, --to-stdout
extrage fişiere la ieşierea standard

-p, --same-permissions, --preserve-permissions
extrage toată informaţia de protecţie

-P, --absolute-paths
nu scoate primul "/" din numele fişierului



--preserve se comportă ca şi -p şi -s

-R, --record-number
arată numărul de înregistrare din arhivă la fiecare mesaj

--remove-files
şterge anumite fişiere din arhivă

-s, --same-order, --preserve-order
lista de nume pentru extragere este sortată pentru a se potrivi cu arhiva

--same-owner
crează fişiere extrase cu aceeaşi apartenenţă

-S, --sparse
manevrează eficient fişierele împrăştiate

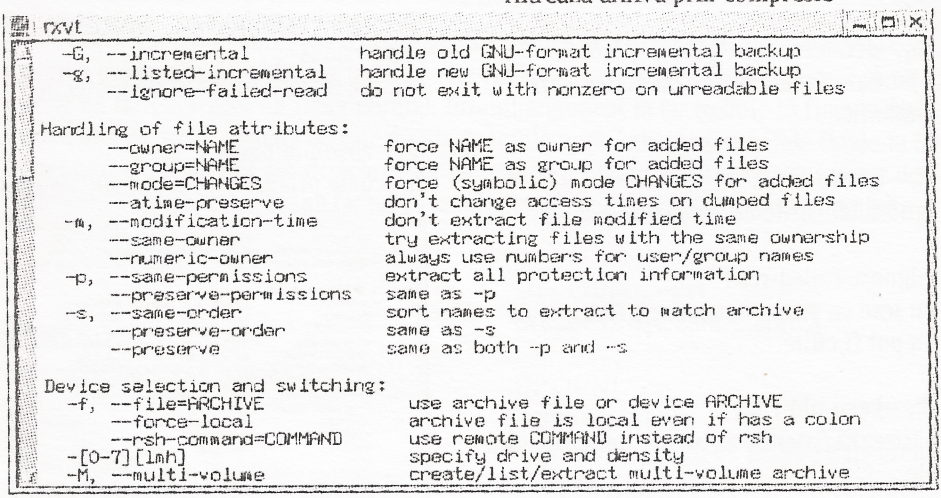
-T, --files-from F
ia numele pentru a crea sau a extrage din fişierul F

-W, --verify
verifică arhiva după ce o scrie

--exclude FILE
exclude fişierul FILE

-X, --exclude-from FILE
exclude fişiere listate în FILE

-Z, --compress, --uncompress
filtrează arhiva prin compresie



--null
-T citeşte numele null-terminate şi anulează -C

--totals
afişează numărul total de bytes scrişi cu --create

-V, --label NAME
crează arhive cu numele volumului NAME
--version
afişează numărul versiunii programului tar

-w, --interactive, --confirmation
cere confirmare pentru fiecare acţiune

-z, --gzip, --ungzip
filtrează arhiva prin gzip

--use -compress-program PROG
filtrează arhiva prin PROG (care trebuie să accepte -d)

--block-compress
blochează ieşirea programului de compresie pentru benzi

- [0-7][lmh]
specifică drive-ul şi densitatea

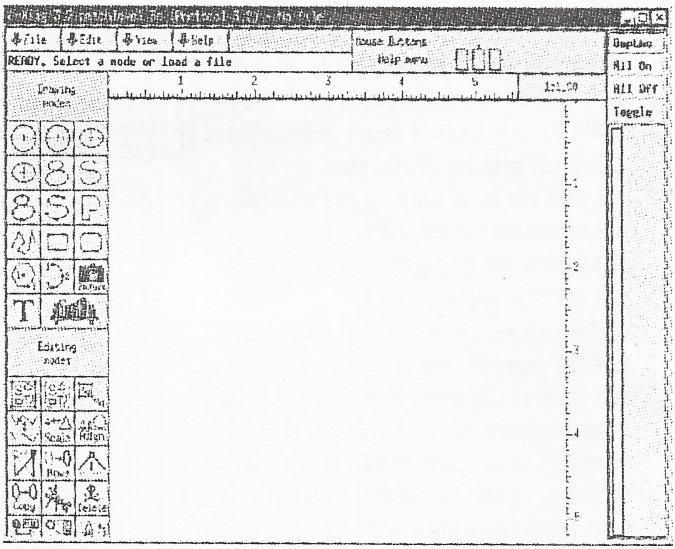
Xfig

Acum câţiva ani, mi-am cumpărat o imprimantă care nu putea printa color într-o rezoluţie mai mare de 300x300dpi, iar acest lucru mă mulţumea îndeajuns la vremea respectivă. Ceea ce nu îmi plăcea era că imaginea arăta într-un fel în programul cu cu care o făceam, şi în cu totul alt fel pe hârtie, după printare culorile se modificau şi se vedeau punctele.

La început am crezut că imprimanta nu poate tipări mai bine de atât, însă mă înşelam amarnic, deoarece după mai puţin de 2 zile am ajuns să printez în 300dpi ca şi când aş fi printat în 600dpi, şi asta doar cu puţin studiu.

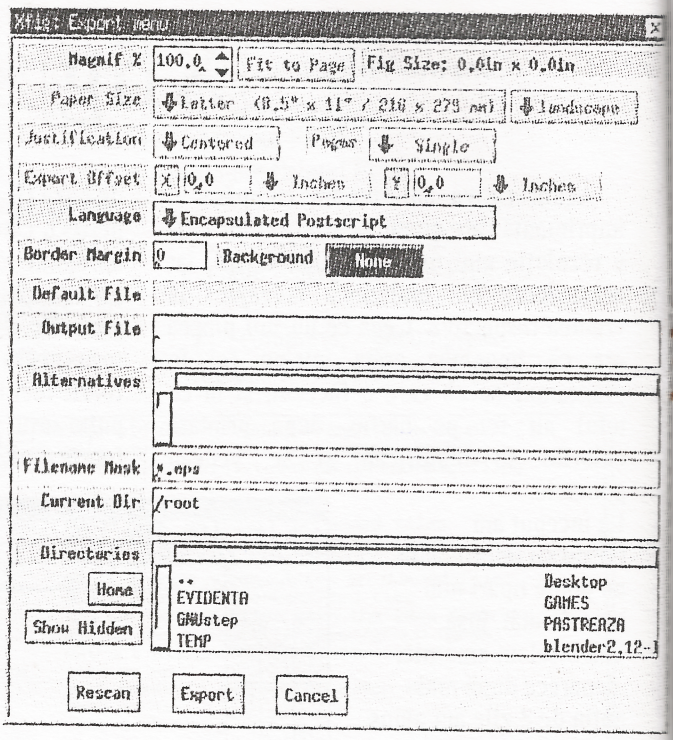
Iniţial îmi închipuiam că amestecul de culori se face pe capul cartuşului şi apoi nuanţa este depusă pe hârtie, lucru care nu se întâmplă de fapt. Iată pe scurt ce am făcut:

Am luat nişte mostre de roşu din Gimp, pornind de la o nuanţă închisă şi terminând cu una foarte deschisă. Am luat aceste mostre şi le-am aşternut pe un bitmap alb, în nişte pătrate suficient de mari pentru a putea fi cercetate după printare. Am tipărit acea coală prin imprimantă, şi am obţinut următorul rezultat: culoarea roşu de bază (R=255, G=0, B=0) fusese tipărită perfect, câteva combinaţii apropiate ieşiseră foarte bine, iar nuanţele prea deschise sau prea închise ieşiseră groaznic, deoarece erau combinaţii de roşu+negru sau roşu+albul colii. Nuanţele foarte închise aveau mult negru şi foarte puţin roşu, iar nuanţele foarte deschise foarte mult alb şi foarte puţin roşu.



Pentru a da naştere unei culori mixte, deci, imprimanta combină cele patru culori de care dispune (Cyan, Magenta, Yellow, Black), sau trei (Cyan Magenta Yellow), însă direct pe hârtie, pe un rând de 8-12pixeli, iar pentru a tipări o porţiune de această dimensiune, face patru treceri (sau trei în cazul în care se printează doar cu un cartuş color). De aceea, dacă opriţi

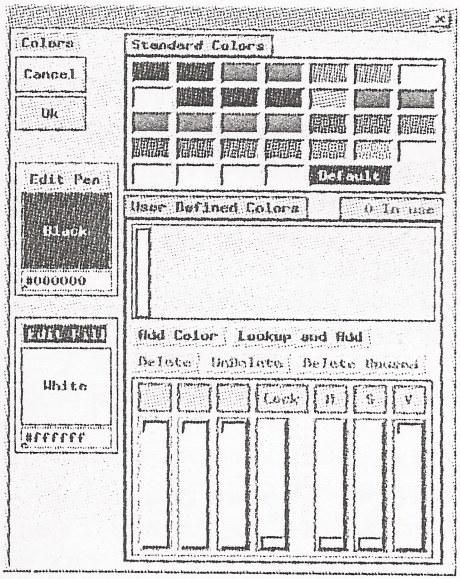
forţat o printare color, pe coală apare o dungă, Cyan, Magenta, Yellow, Black sau o combinaţie a acestora.
În cazul în care dispuneţi de timp, faceţi un test printând după metoda folosită în tipografii, făcând separaţie de culoare, şi apoi făcând amestecul de culori direct pe coală.
Rezultatul este cu mult mai bun decât în cazul unei printări normale însă trebuie reţinut numai ca posibilitate, deoarece coala trebuie trecută de patru ori prin imprimantă, iar asta necesită timp, şi o imprimantă bună, care să poată trece de patru ori aceeaşi coală perfect, altfel culorile apar decalat. Era un rezultat bun, pentru început.
Am încercat să merg mai departe şi să încerc altceva, şi anume să-mi creez propriile culori pornind de la o plasă specială, egală, cu ochiuri de dimensiunea unui pixel (renumita tablă de şah), în aşa fel încât amestecul de culoare să fie făcut egal. În felul acesta am obţinut rezultate uluitoare. Eram gata să-mi creez propriul program de grafică vectorială bazat pe principiile de mai sus, când am descoperit Xfig, şi mi-am dat seama că nu sunt singurul care se gândeşte la aşa ceva. Desigur, nici măcar n-am mai încercat să fac programul respectiv, pentru că Xfig îţi lasă un control perfect al culorilor ce urmează a fi printate.



În felul acesta am obţinut rezultate uluitoare. Eram gata să-mi creez propriul program de grafică vectorială bazat pe principiile de mai sus, când am descoperit Xfig, şi mi-am dat seama că nu sunt singurul care se gândeşte la aşa ceva. Desigur, nici măcar n-am mai încercat să fac programul respectiv, pentru că Xfig îţi lasă un control perfect al culorilor ce urmează a fi printate. Cine crede că o imagine în 16 sau 24bpp va arăta la fel după printare se înşeală. Va arăta ca una în 256 culori, sau chiar în 16, căci ea va fi printată de fapt în patru culori.

Şi atunci, nu e mai logic să o facem din start în patru culori ? Ba da, pentru că în felul acesta multe erori vor fi evitate.

Tocmai asta face Xfig: pe lângă cele 16 culori care sunt combinaţii CMY, şi care sunt printate perfect, programul dispune şi de un set de plase speciale (raster), unde se pot combina culori, dând astfel naştere nuanţei dorite.
Puteţi folosi de asemenea Xfig pentru a trasa forme geometrice de bază, linii, cercuri, curbe, poligoane, şi multe altele. De asemenea, Xfig mai poate fi folosit şi ca program pentru tehnoredactare, acesta dispunând de fonturi Post Script atractive (inclusiv fonturile standard de LaTex).



Cu Xfig obiectele pot fi create, editate şi modificate cu uşurinţă. Oricărui obiect îi pot fi modificate punctele, poate fi scalat, rotit sub orice unghi, sau umplut cu o textură.
De asemenea, oricărui obiect i se poate face un update sau poate fi aliniat faţă de alt obiect după anumite funcţii.

Obiectele create pot fi exportate pentru a putea fi folosite ulterior în diverse formate, după cum urmează:

- Encapsulated Post Script
- LaTeX box
- LaTex picture
- PicTex
- IBMGL (sau HGPL)
- Post Script
- PDF (Portable Document Format)
- LaTeX combinat cu PS (din două părţi)
- Textyl (comenzi speciale)
- TPIC
- PIC
- MF (Meta Font)
- CGM (Computer Graphics Metafile)
- Tk (Tcl/Tk)
- HTML
- Gif
- JPEG
- PCX (Pc. Paintbrush)
- PNG (Portable Network Graphics)
- PPM (Portable Pixmap)
- SLD (Autocad Slide)
- TIFF (fără compresie)
- XBM (X11 Bitmap)

Fişierele sursă pot fi salvate ca:
*.fig, *.fig.gz, *fig[Zz]
Opţiunea "Merge", foarte utilă, este folosită pentru a suprapune două fişiere fig, folosind astfel obiectele conţinute de ambele fişiere.
Printarea va fi excelentă, iar pachetul Xfig are o dimensiune insignifiantă. Nu ar trebui să treceţi în grabă peste acest program. Încercaţi-l, şi vă veţi convinge de utilitatea sa.

Soluţii utile

Î: Am un computer 386 cu 8Mb RAM, şi un hard de 90Mb. Se poate face ceva cu computerul ăsta, există vreo versiune de Linux care să încapă pe 90Mb ?

R: Da, există, şi chiar mai multe, nu una, însă cel mai bine ar fi să alegi Mulinux, care este o versiune Linux bazată pe Slackware, şi poate fi instalată chiar şi din DOS. Cerinţele minime pentru Mulinux sunt: procesor 386, 4Mb RAM (sau chiar mai puţin, dar trebuie să citeşti bine documentaţiile înainte de instalare), iar pe hard ai nevoie de minim 40Mb. Desigur, în cazul tău, îţi va rămâne destul de puţin spaţiu pentru lucru, însă poţi face multe chiar cu acest spaţiu mic (cunosc persoane care fac tehnoredactare sub Linux pe spaţii chiar mai mici). Iată pe scurt ce găseşti în distribuţia Mulinux:

- kernel 2.2.06
- pachetul TeX, LaTeX
- pachetul gcc
- Tcl/Tk
- Perl
- X11 (afterstep, fvwm95 şi alte 2 Window Managere rapide)
- Midnight Commander

Şi mai am o veste bună. Bănuiesc că nu ai placă de sunet.

Ei bine, află că Mulinux ştie să redea fişiere Wav şi Raw direct în speacker. În concluzie, ai aproape tot ce-ţi trebuie pentru a lucra decent.

În numerele viitoare vom veni în ajutorul celor care se află în situaţia ta cu o descriere largă a distribuţiei Mulinux, aşa că dacă nu te descurci vei avea totuşi un sprijin.

Î: Am un hard disc cu capacitate de 1.2Gb şi am vrut să instalez de curând RedHat Linux 7. La fdisk mi-a apărut însă un mesaj care mă anunţa că hard discul meu are 2048 de cilindri, şi că pot avea probleme cu instalarea LILO. L-am instalat, şi totul a decurs normal. Aş vrea să ştiu, totuşi, ce problemă poate să apară ?

R: Faptul că ţi-a mers arată că Master Boot Record-ul era şters complet, şi nu exista o altă versiune de LILO. Ce se va întâmpla ? Când vei încerca să instalezi LILO din nou, vei avea probleme, în sensul că sistemul nu te va lăsa să scrii din nou în MBR, sau LILO se va scrie greşit, şi nu vei mai putea boot-a decât cu dischetă sau CD. Iată câteva sfaturi pentru viitor:
Cel mai bine ar fi să schimbi

numărul de cilindri cu fdisk-ul (de la extrafunctions - comanda X). Dacă nu vrei să faci asta, atunci la o nouă instalare va trebui ca în prealabil să rescrii Master Boot Record-ul cu un fdisk de Windows sau DOS (cel mai bine ar fi DOS, dar să ştii că merge şi cu fdisk-ul de freedos -am testat noi şi merge), folosind comanda: fdisk /mbr

În felul acesta nu vei mai avea probleme, dar va trebui să rescrii după instalare fişierul /etc/lilo.conf (poţi să-ţi faci un backup pe o dischetă). Deci rescrii fişierul lilo.conf, şi apoi dai comanda lilo, pentru a rescrie Master Boot Record-ul. O metodă pentru crearea, editarea şi modificarea fişierului /etc/lilo.conf o poţi găsi în LinuxPC-Nr.2, tot la rubrica "Soluţii utile".

Î: Am un hard disc mic şi dacă mi-aş reinstala RedHat 7 pe el n-aş mai avea nici un pic de spaţiu, aşa că lucrez cu versiunea 6.1, care mi se pare foarte bună, de altfel. La un prieten, am văzut că la versiunea 7 s-a schimbat stilul de pachete RPM, şi nu mai pot intra în ele cu RedHat 6.1. Se pot instala pachete de RedHat 7 pe un sistem Red Hat 6.1 ? Aş vrea să ştiu, pentru că abia mi-am făcut rost de un Power Tools pentru RedHat 7, dar nu pot să instalez nimic de acolo.

R: Poţi instala pachete de RedHat 7 pe un sistem Red Hat 6x, chiar 5x, dar este destul de dificil, iar dacă nu ştii ce faci ar fi mai bine să nu încerci. Dar, dacă eşti descurcăreţ şi îţi asumi riscul, atunci iată ce trebuie să faci: Copiezi toate fişierele pachetului RPM de pe RedHat Linux 7, pe RedHat Linux 6.x, deci vei face un upgrade manual. Fişierele pe care trebuie să le copiezi se găsesc în:

/bin/rpm
/etc/rpm
/usr/lib/rpm

Oricum, ca să-ţi meargă va trebui să pui forţat glibc-ul de RedHat 7, cu comanda:

rpm -i --force glibc*.rpm

Încearcă, şi vezi dacă reuşeşti. În tot cazul, ceea ce ţi-am arătat eu aici să ştii că nu se prea face. De obicei se dă un upgrade clasic. Dar dacă zici că nu ai spaţiu....

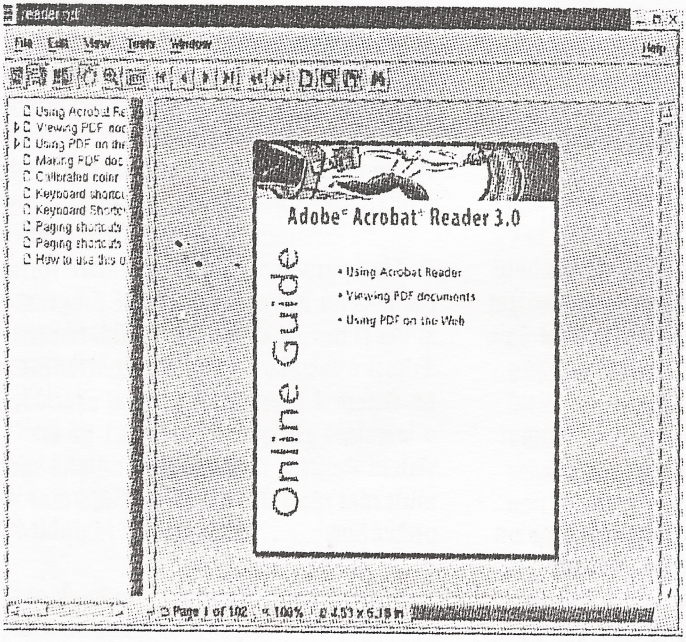
Î: Am un sistem RedHat 5.1. Pot face doar o upgradare a pachetului glibc?

R: Un upgrade nu, însă o instalare forţată da, însă nu îţi vor merge toate programele, şi vei fi nevoit să pui multe alte librării. Totuşi o instalare glibc de RedHat 6.1 pe un sistem 5.1 se face mult mai uşor decât o instalare glibc de RedHat 6.1 pe un sistem RedHat 7. Şansele de reuşită sunt mult mai mari, RedHat-ul 7 fiind mai pretenţios.

ADOBE ACROBAT READER 3.01- 4

Adobe Acrobat Reader face parte din familia programelor folosite pentru vizualizarea şi printarea documentelor în format PDF (Portable Document Format), la fel ca xpdf şi gv.
Versiunea care vă este prezentată aici poate fi găsită pe Internet la http://www.adobe.com sau în distribuţia Red Hat 5.1.
Se instalează la Applications/Graphics şi are dimensiunea de 13315220k.

Am ales această versiune deoarece funcţionează foarte rapid (iar nouă ne plac nespus programele care funcţionează rapid), are o dimensiune relativ mică, şi permite (ca şi versiunile mai noi) citirea fişierelor PDF fără nici o limită, în sensul că nu este neapărat nevoie de o versiune nouă de Adobe Acrobat pentru a citi anumite fişiere PDF. Cu Adobe Acrobat Reader 3.01-4 puteţi cite orice fişier în format PDF. În plus, versiunea 3.01-4 este compilată pentru libc.so.5, deci va merge atât pe Red Hat 5.1, cât şi pe Red Hat 6 sau 7.

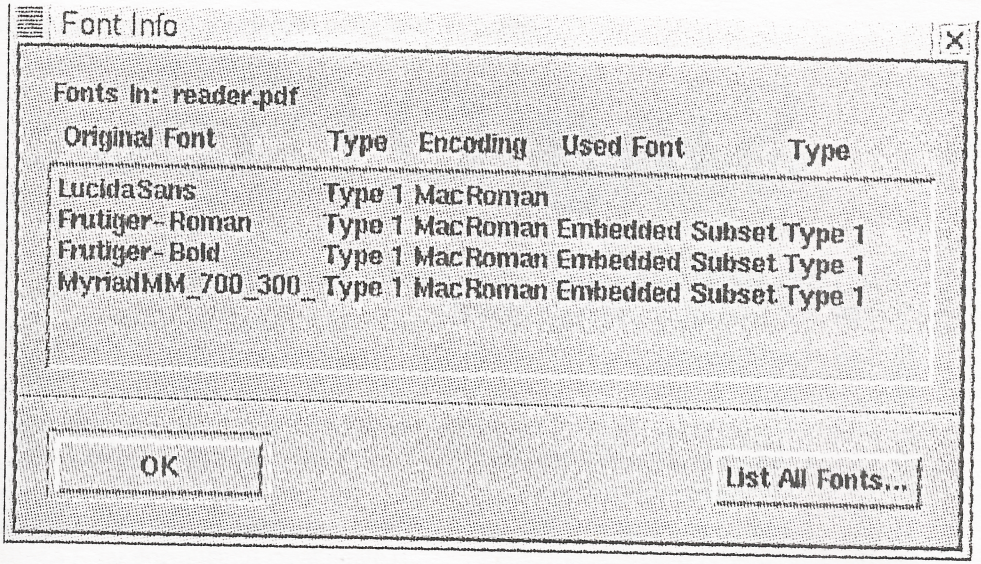


POSIBILITĂŢI

Cu Adobe Acrobat Reader puteţi încărca şi printa documente în fomat PDF. De asemenea, puteţi afla anumite informaţii despre un fişier PDF, acţionând meniul File/Document info/General, sau Fonts security

După instalare, pentru a-l porni tastaţi din consola de X comanda "acroread".

De la File/Preferences puteţi seta atât culoarea paginii, fonturile, cât şi: unitatea de măsură a paginii,



spaţiul dintre litere, printare pe două două feţe, şi altele.
Printarea se poate face în două nivele Post Script, fie direct printr-o imprimantă, fie într-un fişier (.ps).

Calitatea printării este excelentă. Am printat cu Adobe Acrobat Reader un document PDF făcut cu LaTeX şi am fost plăcut surprinşi de calitatea tipăririi chiar şi în cazul unei rezoluţii slabe. Chiar dacă imaginile sunt printate la o calitate puţin peste medie, la viteză Adobe Acrobat Reader stă excelent, viteza de tipărire a unui document destul de complex s-a apropiat foarte mult de cea descrisă de producător.

CONFLICTE

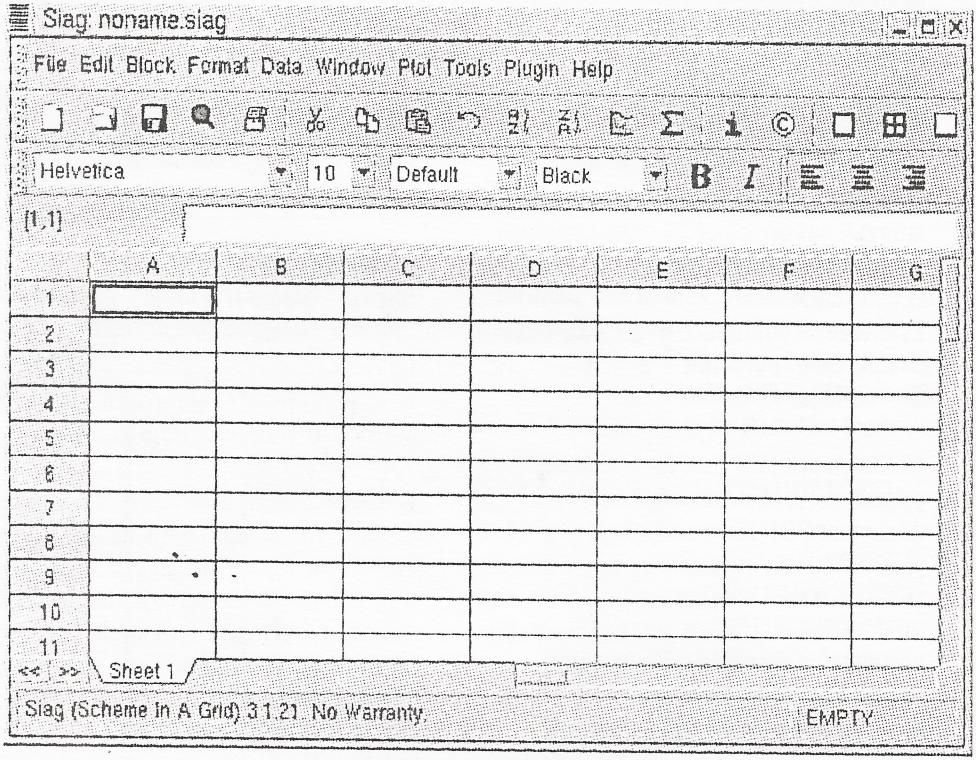
La instalarea Adobe Acrobat Reader 3.01-4 pe Red Hat 7 veţi da naştere unor conflicte în cazul în care următoarele librării nu sunt instalate:

ld-linux.so.1
libc.so.5 (poate fi ignorată, deoarece libc.so.6 o emulează)
libdl-so.1
libm.so.5 (poate fi ignorată în cazul în care există o librărie libm mai nouă)

Chiar dacă aveţi instalat Gv sau Xpdf, în cazul în care aveţi nevoie de un vizualiztor PDF avansat, este recomandat să instalaţi Adobe Acrobat Reader 3.01-4, sau chiar o versiune mai nouă, deoarece Gv nu este deocamdată prea bine pus la punct şi există posibilitatea ca la citire, acesta să omită anumite părţi din unele fişiere PDF.
De asemenea, dacă sunteţi un utilizator TeX/LaTeX, Adobe Acrobat Reader 3.01-4 vă poate fi de mare ajutor atât la vizualizarea documentelor PDF, cât şi la printarea acestuia. În trei cuvinte, Adobe Acrobat Reader 3.01-4 poate fi caracterizat astfel: rapiditate, fiabilitate, calitate.

Siag Office

Siag Office este un pachet office simplu, denumirea sa pornind de la combinaţia (Scheme In A Grid) şi conţine patru aplicaţii:



SIAG (Scheme In A Grid) spreadsheet

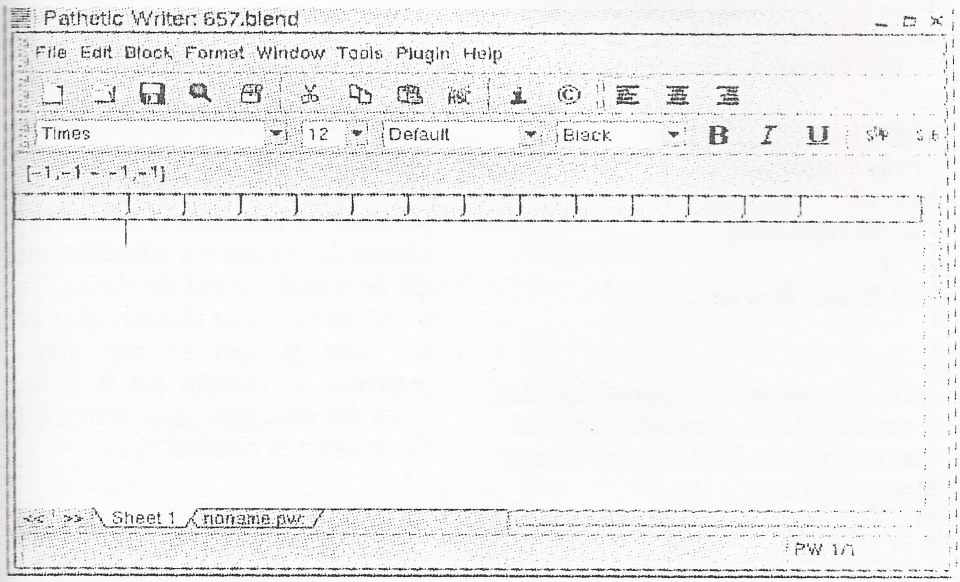
Este un program pentru calcul tabelar simplu, (uşor de utilizat, pentru calcule cu un grad de complexitate medie. Desigur, nu se poate compara cu Star Office Spreadsheet, însă are toate funcţiile necesare unui lucru normal. Siag Office foloseşte stilul vechi de butoane şi ferestre, ceea ce-i conferă o viteză de lucru foarte mare, chiar pe un sistem vechi.

Siag spreadsheet , ca şi celelalte programe pentru calcul tabelar, permite crearea unor subdiviziuni denumite sheets, cu posibilităţi de modificare a numelui acestora, în funcţie de necesităţi. Deţine, de asemenea diverse wizard-uri: New, Open, Save, Zoom, Print, Cut, Copy, Paste, Undo, Sortare descrescătoare, Sortare în ordine crescătoare, Diagrame, Sumă, Tabele, etc.

Permite modificarea timpului şi a mărimii fontului, a culorii acestuia şi a tipului de afişare a datelor (inclusiv hexa). Paragraful şi pagina ce urmează a fi printate pot fi setate excelent din meniul FORMAT, iar documentul creat poate fi exportat cu formate, accesând meniul Plugin/Export. De importat, puteţi importa următoarele tipuri de fişiere:

- pw (Pathetic Writer)
- egon (Egon Animator)
- plot
- txt
- gif
- jpg, jpeg
- tif, tiaff (Tagged Image File)
- png (Portable Network Graphics)
- bmp
- xpm
- xpm (X pixmap)
- ppm (Portable Pixmap)
- pbm (Portable Bitmap)
- pgm (Portable Graymap)
- pnm (Portable anymap)
- xbm (X bitmaps)
- xwd (XWindow Dump)
- ps (Post Script)
- eps (Encapsulated Post Script)
- run
- HTML
- cmd (GNU plot)
- hello

De la meniul TOOLS puteţi acce[illegible] programe din pachetul Siag Of[illegible]



Pathetic Writer

Comandă de consolă: pw

Aşa cum se vede după nume, Pathetic Writer este o clonă Word foarte slabă, însă câteodată deosebit de utilă. Este comparabil cu Word Pad de sub Windows.

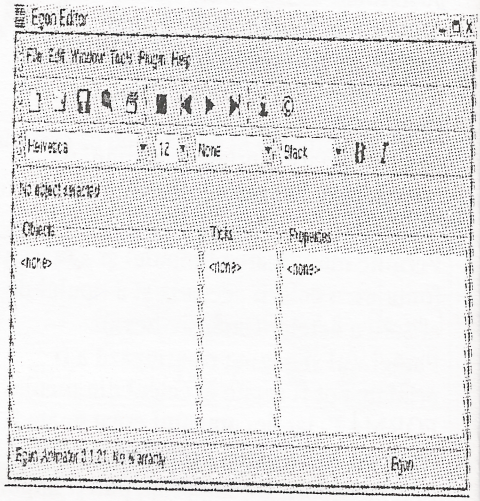
POSIBILITĂŢI

- schimbare tip font
- schimbare dimensiune font
- formatare pagină
- aliniere/centrare text
- personalizare font (boldat, aplecat, subliniat)
- schimbare culoare font
- printare

Două opţiuni foarte eficiente, şi anume Load şi Save External din meniul File, înlesnesc lucrul în grup cu Pathetic Writer. Opţiuni de salvare/încărcare:

- fişier local
- fişier compresat
- arhivă
- arhivă compresată
- FTP
- HTTP sunt permise.

Tot de la meniul Tools, puteţi deschide terminale (Xterm), ceea ce înseamnă că Siag Office poate fi folosit şi ca Window Manager, pe sisteme slabe.



Egon Animator

Comandă de consolă: egon

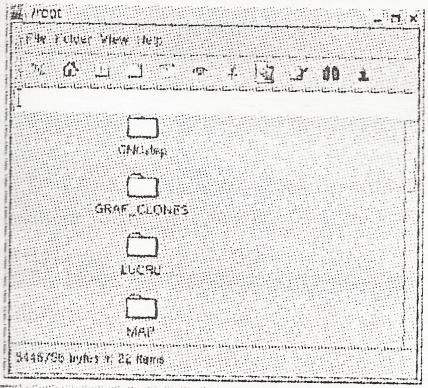
Egon Animator este un miniprogram cu ajutorul căruia puteţi crea propriile animaţii (în principiu Gif-uri animate, dar pot fi salvate animaţiile şi ca sursă C). Metoda de construire a animaţiilor este pe cât de simplă, pe atât de clasică. Tot ce trebuie să faceţi este să încărcaţi un număr de cadre şi apoi să daţi play. De asemenea, în animaţii pot fi incluse şi figuri din geometria plană (cercuri, linii) făcute direct cu comenzi Egon.

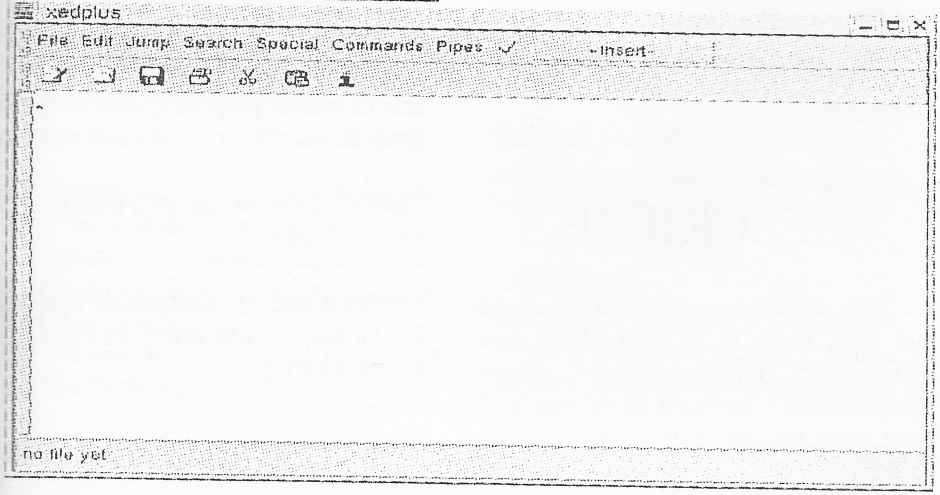
Xed Plus

Comandă de consolă: xedplus

Este un editor de texte elegant şi foarte rapid, care poate fi folosit excelent şi ca compilator, xedplus permiţând compilări cu:

LaTeX - ps
LaTeX - dvi
Make
CC
Manual (comenzi date de user)





XFiler

Comandă de consolă: xfiler

Xfiler este un browser de fişiere, asemănător cu Xfm, însă ceva mai "arătos", şi mult îmbunătăţit cu diverse wizard-uri (pentru creare de directoare, pentru trimitere direct în /home, pentru schimbarea tipului de vizualizare a fişierelor, pentru pornirea unui Xterm, pentru sortarea directoarelor şi fişierelor, şi pentru a căuta un fişier). Funcţionează foarte rapid în comparaţie cu alte browsere de fişiere cum ar fi GMC sau KFM, însă pe sisteme "greoaie" tot Xfm deţine supremaţia.

Pachetul Siag Office poate fi găsit în Power Tools 6.1/6.2 sau la http://www.edu.stockholm.se/siag
Toate aceste programe se instalează pe doar 4160268k. Uimitor, nu-i aşa ?

JavaScript

Window

Window reprezintă o fereastră browser sau cadru. Este obiectul de cel mai înalt nivel pentru fiecare grup de obiecte document, location şi history.

POSIBILITĂŢI DE MANEVRARE

-onBlur
-onDragDrop
-onError
-onFocus
-onLoad
-onMove
-onResize
-onUnload

DESCRIERE

Obiectul Window este obiectul de cel mai înalt nivel în ierarhia client Java Script. Un obiect Window poate reprezenta ori o fereastră de cel mai înalt nivel, ori în un cadru dintr-un set de cadre. Ca o convenienţă, puteţi considera obiectul Frame drept un obiect Window care nu este o fereastră de cel mai înalt nivel. Oricum, nu există o clasă separată Frame; aceste obiecte sunt de fapt obiecte Window cu câteva diferenţe minore:

- pentru o fereastră de cel mai înalt nivel, proprietăţile parent şi top sunt referinţe la fereastra în sine. Pentru un cadru, top se referă la fereastra browser cea mai de sus şi parent se referă la fereastra părinte a ferestrei curente.

- pentru o fereastră de cel mai înalt nivel, setarea proprietăţii defaultStatus sau a proprietăţii Status aşează textul în linia status a browser-ului. Pentru un cadru, setarea acestor proprietăţi duce la apariţia liniei de text când cursorul este pe cadru.

- metoda close nu este utilă pentru ferestre care sunt cadre.

- pentru a crea o posibilitate de manevrare onBlur sau onFocus pentru un cadru, trebuie să setaţi

proprietatea onblur sau onfocus şi să o specificaţi cu litere mici.

- dacă o etichetă FRAME conţine atributele SRC şi NAME, vă puteţi referi la acest cadru de la un altul folosind parent.frameName sau parent.frames[index]. De exemplu, dacă al patrulea cadru dintr-un set are NAME="hostFrame", cadrele celelalte se pot referi la acesta folosind parent.homeFrame sau parent.frames[3].

Pentru toate ferestrele, proprietăţile self şi window ale obiectului Window sunt sinonime ale ferestrei curente şi le puteţi folosi pentru a vă referi la fereastra curentă. De exemplu, puteţi închide fereastra curentă apelând metoda close de la window sau de la self. Puteţi folosi aceste proprietăţi pentru a vă putea citi codul mult mai uşor sau pentru a clarifica proprietatea self.status dintr-o formă numită status.

Pentru că existenţa ferestrei curente este presupusă, nu trebuie să vă referiţi la numele ferestrei când apelaţi metodele ei şi când îi asignaţi proprietăţile. De exemplu, status="sare la o nouă locaţie" este o proprietate asignată validă şi close() este o metodă de apelare validă.

Când deschideţi sau închideţi o fereastră dintr-o posibilitate de manevrare, trebuie să specificaţi window.open() sau window.close() în locul simplei utilizări open() sau close().
Potrivit obiectelor statice din Java Script, o apelare la close() fără specificarea unui nume de obiect este echivalentă cu document.close().

Din acelaşi motiv, când vă referiţi la obiectul location dintr-o posibilitate de manevrare, trebuie să specificaţi window.location în loc de simplul location. O apelare la location fără să specificaţi numele unui obiect este echivalentă cu document.location care este sinonim cu document.URL.

Vă puteţi referi la obiectul FRAME al unei ferestre utilizând array-ul frames. Într-o fereastră cu eticheta FRAMESET, array-ul frames conţine o intrare pentru fiecare cadru.

O fereastră nu cuprinde posibilităţile de manevrare până când HTML-ul ce conţine eticheta BODY sau FRAMESET nu este inclus în ea.

PROPRIETĂŢI

closed
specifică dacă o fereastră a fost închisă.

defaultStatus
reflectă mesajul dat afişându-l pe bara ferestrei.

document
conţine informaţii despre documentul curent şi furnizează metode pentru afişarea ieşirii HTML la user.

frames
un array ce reflectă toate cadrele într-o fereastră.

history
conține informații despre URL-urile pe care clientul le-a vizitat într-o fereastră.

innerHeight
specifică dimensiunea verticală, în pixeli, a ariei de conținut a ferestrei.

innerWidth
specifică dimensiunea orizontală, în pixeli, a ariei de conținut a ferestrei.

length
numărul de cadre în fereastră.

location
conține informații despre URL-ul curent.

locationbar
reprezintă bara de localizare a ferestrei browser.

menubar
reprezintă bara de meniu a ferestrei browser.

name
un nume unic folosit pentru această fereastră.

opener
specifică numele ferestrei documentului apelat când o fereastră este deschisă cu metoda open.

outerHeight
specifică dimensiunea verticală, în pixeli, a hotarului din afară al ferestrei.

outerWidth
specifică dimensiunea orizontală, în pixeli a hotarului din afară al ferestrei.

pageXOffset
furnizează poziția curentă X, în pixeli, a paginii ferestrei vizionate.

pageYOffset
furnizează poziția curentă Y, în pixeli, a paginii ferestrei vizionate.

parent
un sinonim pentru o fereastră sau un cadru al cărui frameset conține cadrul curent.

personalbar
reprezintă bara personală a ferestrei browser (numită și bara de directoare).

scrollbars
reprezintă barele de scroll ale ferestrei browser.

self
un sinonim pentru fereastra curentă.

status
specifică o prioritate sau un mesaj în bara status a ferestrei.

statusbar
reprezintă bara status a ferestrei browser.

toolbar
reprezintă bara tool a ferestrei browser.

top
un sinonim pentru cea mai importantă fereastră browser.

window
un sinonim pentru fereastra curentă.

METODE
alert
afişează o căsuţă de dialog Alert cu un mesaj şi cu un buton OK.

back
reface pasul anterior în orice cadru dintr-o fereastră de cel mai înalt nivel.

blur
îndepărtează focalizarea din obiectul specificat.

captureEvents
setează fereastra sau documentul să prindă toate posibilităţile tipului specificat.

clearInterval
anulează o pauză ce a fost setată cu metoda setInterval.

clearTimeout
anulează o pauză ce a fost setată cu metoda setTimeout.

close
Închide fereastra specificată.

confirm
afişează o căsuţă de dialog Confirm cu mesajul specificat şi cu butoanele OK şi Cancel.

disableExternalCapture
întrerupe posibilitatea externă capturând setarea prin metoda enableExternalCapture.

enableExternalCapture
permite unei ferestre cu cadre să prindă posibilităţile în pagini încărcate din locaţii diferite (servere).

find
găseşte stringul text specificat în cuprinsul ferestrei specificate.

focus
focalizează obiectul specificat

forward
duce browserul la următorul URL în lista curentă, echivalent cu apăsarea de către user a butonului Forward al browser-ului.

handleEvent
apelează manevra pentru posibilitatea specificată.

home
duce browserul la URL-ul specificat, echivalent cu apăsarea de către user a butonului Home al browserului.

moveBy
mişcă fereastra în funcţie de poziţia ei curentă, mutând-o un număr specificat de pixeli.

moveTo
mută colţul din stânga-sus al ferestrei la coordonatele ecranului specificat.

open
deschide o nouă fereastră browser web.

print
afişează conţinutul unei ferestre.

prompt
afişează o căsuţă de dialog Prompt cu un mesaj şi un câmp de intrare.

releaseEvents
setează fereastra sau documentul să elibereze posibilităţile tipului specificat, trimiţând posibilitatea către obiecte de-a lungul întregii ierarhii.

resizeBy
redimensionează o întreagă fereastră, mutând colţul din dreapta-jos după un număr specificat.

resizeTo
redimensionează o întreagă fereastră după dimensiunile specificate în pixeli.

routeEvent
trece o posibilitate prin ierarhia normală a ei.

scroll
derulează o fereastră pe coordonate specificate.

scrollBy
derulează aria de vizionare a unei ferestre după o sumă specificată.

scrollTo
derulează aria de vizionare a ferestrei astfel încât punctul specificat devine colţul din stânga-sus.

setInterval
evaluează o expresie sau apelează o funcţie de fiecare dată când numărul specificat de milisecunde trece, şi este anulat de o apelare la clearInterval.

setTimeout
evaluează o expresie sau apelează o funcţie o dată după ce trece un număr specificat de milisecunde.

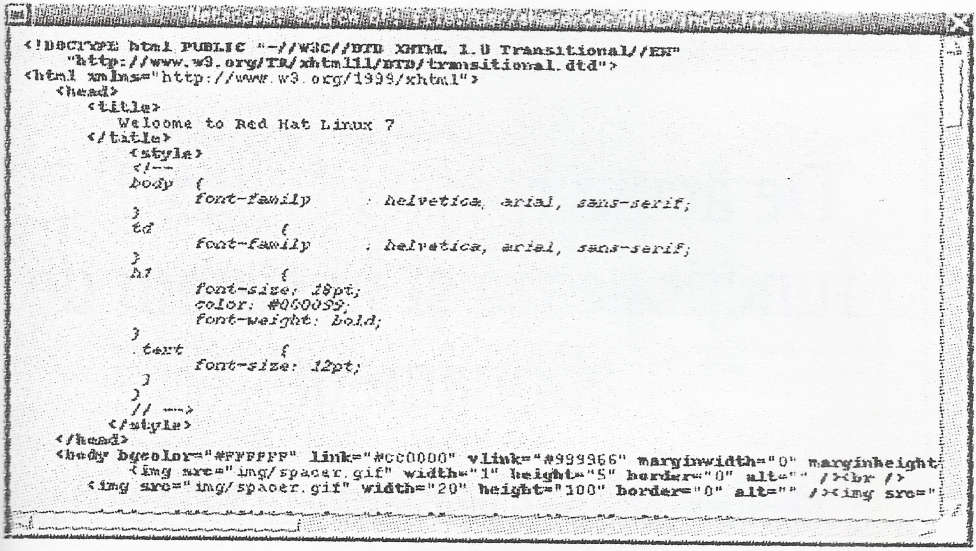
stop
opreşte descărcarea curentă.

FRAME

O fereastră poate afişa cadre multiple, ce se derulează independent pe un singur ecran, fiecare cu propriul URL distinct.

Aceste cadre sunt create folosind comanda FRAME din pachetul FRAMESET. Cadrele pot duce la URL-uri diferite şi pot fi ţinte ale altor URL-uri, toate din acelaşi ecran. O serie de cadre alcătuiesc o pagină.

Obiectul FRAME este o convenţie. JavaScript poate reprezenta un cadru folosind un obiect Window.



Orice obiect Frame este un obiect Window şi are toate metodele şi proprietăţile unui obiect Window. Există un număr mic de diferenţe nesemnificative între o fereastră care este un cadru şi o fereastră de cel mai înalt nivel.

LOCATION

Conţine informaţii despre URL-ul curent. Obiectele Location sunt obiecte predefinite JavaScript ce pot fi accesate prin proprietatea location a unui obiect Window.

DESCRIERE

Obiectul Location reprezintă URL-ul complet asociat cu un obiect Window dat. Fiecare proprietate a obiectului Location reprezintă o porţiune diferită a URL-ului.

În general, URL-ul are forma:
protocol//host:port/pathname#bash?search

Aceste părţi servesc la:

- protocol reprezintă începutul URL-ului până la semnul ":".

- host reprezintă numele gazdei şi numele domeniului, sau adresa IP, a unei gazde de reţea.
- port reprezintă portul de comunicaţii pe care server-ul îl utilizează în comunicaţii.
- pathname reprezintă calea URL-ului.

- bash reprezintă un fragment al numelui ancoră în URL, incluzând semnul "#". Această proprietate se aplică numai la URL-ul HTTP.

- search reprezintă orice informaţie în URL, incluzând "?". Stringul search conţine perechi de variabile şi valori; fiecare pereche este separată de semnul "&".

De acum revista Linux PC funcţionează şi în sistem de abonament!

Abonamentul pe 6 luni costă 110.000 lei. Plata se va face prin mandat poştal pe adresa:

8276, A.M.S Software, Brănişţari, Călugăreni judeţul Giurgiu

Trimiteţi într-un plic copia chitanţei, perioada în care doriţi să fiţi abonat, şi adresa dumneavoastră.

Pentru numerele apărute până acum, trimiteţi prin mandat poştal suma de bani reprezentând contravaloarea revistelor (18.000 lei/număr), şi un plic în care să specificaţi numerele de revistă pe care le doriţi, şi adresa dumneavoastră.

NU EXPEDIEM REVISTE RAMBURS!

RELAŢII SUPLIMENTARE LA tel. 046/280545

Linux PC